

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号
特開2001-187262
(P2001-187262A)

(43) 公開日 平成13年7月10日 (2001.7.10)

(51) Int.Cl. ⁷	識別記号	F I	テ-マコ-ト* (参考)
A 6 3 F 9/00	5 1 2	A 6 3 F 9/00	5 1 2 B
5/04	5 1 2	5/04	5 1 2 D
11/00		11/00	A

審査請求 有 請求項の数 6 O L (全 7 頁)

(21) 出願番号 特願2000-368163 (P2000-368163)
(62) 分割の表示 特願平5-59357の分割
(22) 出願日 平成5年2月25日 (1993.2.25)

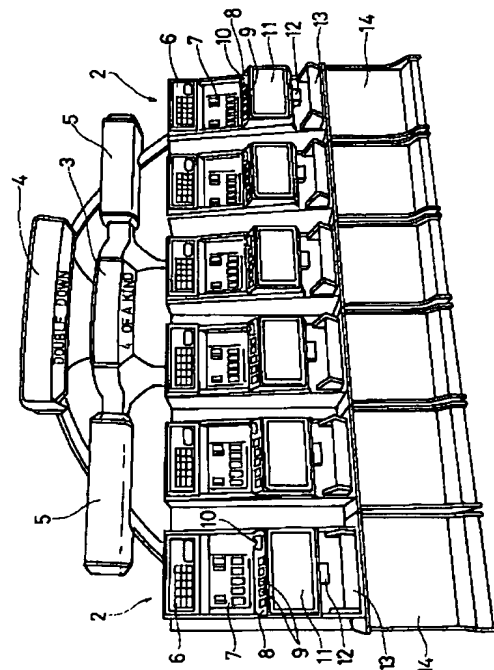
(71) 出願人 000132471
株式会社セガ
東京都大田区羽田1丁目2番12号
(72) 発明者 永尾 祐司
東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式会
社セガ内
(74) 代理人 100067840
弁理士 江原 望 (外2名)

(54) 【発明の名称】 メダルゲーム装置

(57) 【要約】

【課題】 ボーナスゲームの存在を容易に知らしめ興味を喚起させることができるメダルゲーム装置を供する。

【解決手段】 プレイヤーの操作に応答して所定の役作りゲームを実行し、所定の当たり役が成立したときにその当たり役に応じた枚数のメダルを払い出すメダルゲーム装置であって、前記メダルゲーム装置のプレイ結果が所定の条件を満たすか否かを判断する判断手段と、前記判断手段が所定の条件を満たすと判断した場合に、ボーナスメダルが獲得できるゲームを進行するボーナスゲーム進行手段と、前記払い出されるボーナスメダル数を表示する表示手段4とを備え、前記表示手段4は前記ボーナスメダルが獲得すべく誰かがゲームに挑戦したことを公示するメダルゲーム装置。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 プレイヤーの操作にตอบสนองして所定の役作りゲームを実行し、所定の当たり役が成立したときにその当たり役に応じた枚数のメダルを払い出すメダルゲーム装置であって、

前記メダルゲーム装置のプレイ結果が所定の条件を満たすか否かを判断する判断手段と、

前記判断手段が所定の条件を満たすと判断した場合に、ボーナスメダルが獲得できるゲームを進行するボーナスゲーム進行手段と、

前記払い出されるボーナスメダル数を表示する表示手段とを備え、

前記表示手段は前記ボーナスメダルが獲得すべく誰かがゲームに挑戦したことを公示することを特徴とするメダルゲーム装置。

【請求項2】 前記表示手段が、前記メダルゲーム装置の上部に表示装置を有していることを特徴とする請求項1記載のメダルゲーム装置。

【請求項3】 前記判断手段は、前記プレイヤーが前記メダルゲーム装置において所定の枚数以上のメダルを獲得したか否かを判断することを特徴とする請求項1又は請求項2記載のメダルゲーム装置。

【請求項4】 前記ボーナスメダル数は、前記メダルゲーム装置に賭けられたメダル数の一定率を貯蓄したものであることを特徴とする請求項1から請求項3までのいずれかの項記載のメダルゲーム装置。

【請求項5】 メダルを投入し複数の役のうち1つを構成するようプレイし所定状態になると役ごとに決められた枚数のメダルの払出しが可能となる1台以上のメダルゲームマシンと、

前記メダルゲームマシンと連動して特定の役につき所定状態になるとボーナスメダルの払出しを行う第1のボーナスメダル払出手段と、

前記メダルゲームマシンをプレイし所定状態になると所定の抽選用ゲームを実行する抽選手段と、

前記抽選用ゲームのプレイ結果に基づくボーナス値に応じたボーナスメダルの払出しを行う第2のボーナスメダル払出手段と、

前記抽選用ゲームの経過をプレイヤーに対して表示する抽選用ゲーム表示手段とを備え、

前記抽選手段は、前記抽選用ゲームとして所定のゲームを実行し、

前記抽選用ゲーム表示手段は、前記抽選手段にて実行される前記抽選用ゲームの進行を表示することを特徴とするメダルゲーム装置。

【請求項6】 プレイヤーの操作にตอบสนองして所定の役作りゲームを実行し、所定の当たり役が成立したときにその当たり役に応じた枚数のメダルを払い出す複数のメダルゲームマシンと、

前記各メダルゲームマシンのプレイ結果が所定の条件を

満たすか否かを判別する判別手段と、

前記判別手段が所定の条件を満たすと判別した場合に、所定の役作りゲームを含む抽選用ゲームを実行する抽選手段と、

前記抽選用ゲームのプレイ結果に応じたボーナスメダルが獲得できるゲームを進行するボーナスゲーム進行手段と、

前記ボーナスメダルを獲得すべく誰かがゲームに挑戦したことを公示する表示手段とを備えることを特徴とするメダルゲーム装置。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【産業上の利用分野】本発明は、メダルを投入し操作ボタン等を操作して例えばボーカゲームの役を構成して勝負をし、勝てばその役に応じたメダル数の払出しを受けなければ賭けたメダルは没収されてしまうメダルゲーム装置に関する。

【0002】

【従来技術】メダルゲーム装置の一種のプロGRESSIVEゲーム装置は、通常複数台のメダルゲームマシンを連動し、各マシンに投入されたメダル数の一定割合をまとめて貯蓄し、特定の役で勝ったプレイヤーにその貯蓄分をボーナスとして払出すようにしたゲーム装置である。

【0003】従来この種のメダルゲーム装置には米国特許第4,837,728号明細書に記載された例がある。

【0004】同例のプロGRESSIVEゲーム装置は6～16台のメダルゲームマシンでグループを構成し、特定の役毎にプロGRESSIVEボーナス枚数が表示されるもので、メダル（ここではコイン）投入毎に投入枚数の一定割合がそれぞれのプロGRESSIVEボーナスに配分されボーナス値に加算される。

【0005】そして複数のプレイヤーの誰かが、プロGRESSIVEボーナスを有するある特定の役で勝ったときは、その役のプロGRESSIVEボーナス値に応じたコインの払出しがその勝ったプレイヤーになされる。ボーナス値は逐次加算されていくので、ときにはかなりのボーナス値となり、挑戦して勝ったときには、大きな払い出しを受けることが可能である。

【0006】

【解決しようとする課題】しかし従来のメダルゲーム装置は、斯かる興味をそそるボーナスゲームであるにもかかわらず、プレイヤーが勝つ確率が極めて小さいとの認識の下であえてボーナスゲームに挑戦せず、又は殆ど注意を払わずに通常のゲームのみをプレイする傾向にある。

【0007】ときにはプレイヤーがこのボーナスゲームの存在にさえ気付かない場合もある。このようにボーナスゲームの存在感が希薄であるため、そのゲームの面白味が周知されておらず、メダルゲーム装置が折角ボーナスゲームを備えているにもかかわらず有効に利用されて

いない。

【0008】本発明は、かかる点に鑑みなされたもので、その目的とする処は、ボーナスゲームの存在を容易に知らしめ興味を喚起させることができるメダルゲーム装置を供する点にある。

【0009】

【課題を解決するための手段および作用】上記目的を達成するために、本請求項1記載の発明は、プレイヤーの操作にตอบสนองして所定の役作りゲームを実行し、所定の当たり役が成立したときにその当たり役に応じた枚数のメダルを払い出すメダルゲーム装置であって、前記メダルゲーム装置のプレイ結果が所定の条件を満たすか否かを判断する判断手段と、前記判断手段が所定の条件を満たすと判断した場合に、ボーナスメダルが獲得できるゲームを進行するボーナスゲーム進行手段と、前記払い出されるボーナスメダル数を表示する表示手段とを備え、前記表示手段は前記ボーナスメダルが獲得すべく誰かがゲームに挑戦したことを公示するメダルゲーム装置とした。

【0010】ボーナスゲーム進行手段によりボーナスメダルが獲得できるゲームにプレイヤーが挑戦したときは、表示手段がボーナスメダルを獲得すべく誰かがゲームに挑戦したことを公示するので、通常の役作りゲームとは別にボーナスメダルが獲得できるゲームをプレイしていることをプレイヤーに意識させ、興味を喚起させることができる。

【0011】請求項2記載の発明は、請求項1記載のメダルゲーム装置において、前記表示手段が、前記メダルゲーム装置の上部に表示装置を有していることを特徴とする。

【0012】ボーナスメダルが獲得すべく誰かがゲームに挑戦したことを公示する表示装置がプレイヤーの頭上に設けられ公示されるので、通常の役作りゲームとは別にボーナス獲得ゲームが存在することをプレイヤーに印象づけることができる。

【0013】請求項3記載の発明は、請求項1又は請求項2記載のメダルゲーム装置において、前記判断手段が、前記プレイヤーが前記メダルゲーム装置において所定の枚数以上のメダルを獲得したか否かを判断することを特徴とする。

【0014】プレイヤーがメダルゲーム装置において所定の枚数以上のメダルを獲得したと判断手段が判断したときに、ボーナスゲーム進行手段がボーナスメダルを獲得できるゲームを進行する。

【0015】請求項4記載の発明は、請求項1から請求項3までのいずれかの項記載のメダルゲーム装置において、前記ボーナスメダル数は、前記メダルゲーム装置に賭けられたメダル数の一定率を貯蓄したものであることを特徴とする。

【0016】したがってプレイするごとにボーナスメダ

ル数は増加していき、大勝のチャンスが生じる。

【0017】請求項5記載の発明は、メダルを投入し複数の役のうち1つを構成するようプレイし所定状態になると役ごとに決められた枚数のメダルの払出しが可能となる1台以上のメダルゲームマシンと、前記メダルゲームマシンと連動して特定の役につき所定状態になるとボーナスメダルの払出しを行う第1のボーナスメダル払出手段と、前記メダルゲームマシンをプレイし所定状態になると所定の抽選用ゲームを実行する抽選手段と、前記抽選用ゲームのプレイ結果に基づくボーナス値に応じたボーナスメダルの払出しを行う第2のボーナスメダル払出手段と、前記抽選用ゲームの経過をプレイヤーに対して表示する抽選用ゲーム表示手段とを備え、前記抽選手段は、前記抽選用ゲームとして所定のゲームを実行し、前記抽選用ゲーム表示手段は、前記抽選手段にて実行される前記抽選用ゲームの進行を表示するメダルゲーム装置である。

【0018】ボーナスメダルを獲得するのに第1と第2のボーナスメダル払出手段があって、プレイの楽しみ方が豊富であり、抽選用ゲーム表示手段が抽選手段にて実行される前記抽選用ゲームの進行を表示するので、プレイヤーに通常の役作りゲームのほかに抽選用ゲームの存在を印象づけることができる。

【0019】請求項6記載の発明は、プレイヤーの操作にตอบสนองして所定の役作りゲームを実行し、所定の当たり役が成立したときにその当たり役に応じた枚数のメダルを払い出す複数のメダルゲームマシンと、前記各メダルゲームマシンのプレイ結果が所定の条件を満たすか否かを判別する判別手段と、前記判別手段が所定の条件を満たすと判別した場合に、所定の役作りゲームを含む抽選用ゲームを実行する抽選手段と、前記抽選用ゲームのプレイ結果に応じたボーナスメダルが獲得できるゲームを進行するボーナスゲーム進行手段と、前記ボーナスメダルを獲得すべく誰かがゲームに挑戦したことを公示する表示手段とを備えるメダルゲーム装置である。

【0020】いずれかのメダルゲームマシンにおいて所定の条件を満たすゲーム結果が得られた場合、抽選用ゲームとして役作りゲームを含むゲームを実行し、ボーナスメダルを獲得すべく誰かがそのゲームに挑戦したことを表示手段がプレイヤーに公示する。したがって抽選用ゲームの実行中、プレイヤーの意識を抽選用ゲームに確実に惹きつけ、その存在を強調し、プレイヤーの興味を高めることができる。

【0021】特にメダルゲームマシン上にて行われる役作りゲームとは別の役作りゲーム等に挑戦したことをプレイヤーに意識させて抽選用ゲームの存在を強調できる。

【0022】

【実施例】以下図1ないし図3に図示した本発明の一実施例について説明する。図1は、本実施例のプログ

レッシュゲーム装置1の全体外観図である。

【0023】6台のポーカーゲームマシン2で1グループを構成し、各ポーカーゲームマシン2が一列に配列された上方中央において、下段に4 OF A KIND (4カード) のプログレッシブの4カードボーナス表示部3、上段にDOUBLE DOWN (ダブルダウン) のプログレッシブのダブルダウンボーナス表示部4が配設され、4カードボーナス表示部3の左右には装飾用表示部5、5が設けられている。

【0024】各ポーカーゲームマシン2は、縦長の箱体をなし、正面上部には、役の種類や役毎の配当等が表示された表示パネル6が配設され、その下にモニターテレビ7が配置され、モニターテレビ7の下端から前方へ操作卓8が突出している。操作卓8には各種操作ボタン9が配列されるとともに、右寄りにコイン投入口10が設けられている。

【0025】操作卓8の下方は装飾パネル11が張設されて、その装飾パネル11の内側からコイン払出口12が下方へ延出し、その下方はコイントレイ13となっている。かかるポーカーゲームマシン2はそれぞれ架台14に載せられている。

【0026】6台のポーカーゲームマシン2は、1グループをなし集中管理されており、その概略ブロック図を図2に示し説明する。各ポーカーゲームマシン2は、それぞれメインボード20によってモニターテレビ7、各種表示その他コイン払出ホッパー等の制御がなされるとともに入出力インタフェース21を介して他のポーカーゲームマシン2と信号の入出力が行われるとともに、6台のポーカーゲームマシン2を集中制御するスーパーコントローラ25から信号を入力し、各ポーカーゲームマシン2のプレイ情報の一部をコントロールボード28を介してスーパーコントローラ25へ出力する。

【0027】スーパーコントローラ25は、各ポーカーゲームマシン2において賭けたベット数、ウエジャータの配分を制御し、LEDボード26、27を介して前記4カードボーナス表示部3およびダブルダウンボーナス表示部4のプログレッシブボーナス値の表示を行う。

【0028】コントロールボード28はランプドライブボード29を介して装飾用表示部5内に内蔵されたストロボランプ30を点滅させたり、その他のLEDユニット32をLEDドライブボード31を介して駆動するとともに、サウンドボード33を介して左右のスピーカ34、35を駆動制御する。

【0029】かかる制御系において、スーパーコントローラ25によって処理されるプログレッシブの配分の流れを図3にしたがって説明する。配分の流れには、大きく2つの流れがあり、ポーカーゲームにおける4カードのプログレッシブボーナス値が設定される流れ(図3(a))と、ダブルダウンゲームにおけるプログレッシブボーナス値が設定される流れ(図3(b))とがある。

【0030】4カードのプログレッシブボーナス値は、ポーカーゲームで4カードの役で勝ったときに通常の配当のほかに余分に払出されるボーナス分であり、4カードボーナス表示部3に表示される。

【0031】一方ダブルダウンのプログレッシブボーナス値は、ある条件下でダブルダウンゲームに挑戦し勝ったときに、通常の払出し分に加算されて払出されるボーナス分である。

【0032】ここにダブルダウンゲームとは、ポーカーゲームに勝ったときにダブルダウンボタンを押して挑戦した場合に実施できるゲームであり、モニターテレビ7にトランプ3枚が裏返して表示されるので、その中から1枚を選び、選んだカードが3枚中最も大きな数ならば勝ちとなり賭けたウエジャータの倍の払出しを受けることができるゲームである。なお選んだカードが最も小さい数であれば負けでウエジャータは没収され払出しはなく、中位の数であれば引き分けとなりウエジャータはそのまま残る。

【0033】まず図3(a)の4カードプログレッシブの配分の流れから説明すると、ポーカーゲームにおいて毎回賭けたベット数のうち2%を貯蓄し、4%を常に4カードのプログレッシブボーナス値に加算している。

【0034】4カードのプログレッシブボーナス値は当初初期枚数200枚がセットされ4カードボーナス表示部3に整数表示されるので、ベット数の4%が小数点以下の値を持つ場合は、その小数点以下は内部記憶されるかたちで加算される。したがって4カードのプログレッシブボーナス値はポーカーゲームをする毎に除々に増える。

【0035】貯蓄に回されたベット数の2%は毎回加算されて20枚から60枚の間でランダムに選択された枚数(抽選開始枚数)に達したときに、抽選が行われる。すなわち抽選を実施する貯蓄枚数は平均すると40枚となるように選択されることになる。

【0036】1日の目標貯蓄枚数を2000枚に設定しており、1日の抽選回数は50(=2000/40)回と想定され、〔表1〕に示すように各配当がそれぞれ所定の確率で各回抽選が行われる。

【0037】例えば1/50の確率で抽選される配当500枚が当たると、この500枚が4カードのプログレッシブボーナス値に一気に加算される。ただし30/50の確率で配当0の場合もある。

【0038】すなわち20枚から60枚の間でランダムに選択された抽選開始枚数に貯蓄枚数が達すると、抽選が行われ、ある確率で当たった配当が4カードのプログレッシブボーナス値に加えられて4カードボーナス表示部3に表示される。

【0039】抽選が開始されたときは、サウンドボード33を介してスピーカ34、35が音を発生するとともにランプドライブボード29を介してストロボランプ30が点滅し

て注意を喚起し、高い配当が当たると音や光がさらに変化する。

【0040】したがってプレイヤーは、思いがけないときに抽選が行われ、4カードプログレッシブボーナス値が一気に増加したりするので、大勝のチャンスが訪れ変化に富み興味をそそられるものがある。

【0041】ここでプレイヤーは4カードを狙いもしマックスベット時に4カードで勝てば通常の4カードの配当のほかに上記4カードプログレッシブボーナス分の払出しを受けることができるので、興味が倍化する。

【0042】なお4カードプログレッシブの払出しがあると、4カードのプログレッシブボーナス値には初期枚数200枚が設定される。以上がポーカーゲームの4カードプログレッシブの配分の流れである。

【0043】次に図3(b)に示すダブルダウンゲームのダブルダウンプログレッシブの配分の流れについて説明する。

【0044】まずポーカーゲームに勝ってダブルダウンゲームに挑戦する毎にウエジャー数のうち3%を貯蓄し、1%をダブルダウンのプログレッシブボーナス値に加算していく。ダブルダウンプログレッシブではプログレッシブボーナス値の初期枚数は0枚である。

【0045】貯蓄に回されたウエジャー数の3%は毎回加算されて、前記4カードプログレッシブと同様の抽選がランダムに設定された抽選開始枚数に達したときに行われる。

【0046】そして抽選で当たった配当がダブルダウンのプログレッシブボーナス値に加算されダブルダウンボーナス表示部4に表示され、この抽選で大きな配当が当たれば大勝のチャンスが訪れる。

【0047】ポーカーの役の配当が99枚以下の場合、ダブルダウンに挑戦して100枚以上の当たりを獲得すると、ダブルダウン表示部4に表示されたダブルダウンのプログレッシブボーナス値がウエジャーに加算されて、該ポーカーゲームマシン2のモニターテレビ7に表示されるとともに、ダブルダウンボーナス表示部4には0が表示されて、ダブルダウンのプログレッシブボーナスを獲得すべく誰かがダブルダウンゲームに挑戦したことを公示する。

【0048】ダブルダウンボーナス表示部4にはプログレッシブボーナス値が大きな値で表示されているのが通常であるが、このプレイヤーの頭上に設けられたダブルダウンボーナス表示部4に特別0が表示されることで、プログレッシブボーナスを獲得する特別のダブルダウン

ゲームに誰かが挑戦したことを連動したポーカーゲームマシン2の他のプレイヤーや周りの人たちに知らせ、通常の役作りゲームのほかにプログレッシブボーナスを獲得するボーナスゲームの存在を印象づけ、興味を喚起することができる。

【0049】そして再度挑戦したプレイヤーが勝てばダブルダウンプログレッシブボーナス値が加算されたウエジャー数の倍の払出しを受けることができるが、負けると該ウエジャー数は没収され払出しはない。

【0050】またポーカーの役の配当が100枚以上の場合は、ダブルダウンに挑戦した時点でダブルダウンプログレッシブボーナス値がウエジャー数に加算され、勝てばそのウエジャー数の倍の払出しを受け、負ければ払出しはない。

【0051】以上のダブルダウンゲームにおいても、ダブルダウンのプログレッシブボーナス値は、不意に大きく増加することがあり、興味をそそられるものがある。

【0052】なおベット数やウエジャー数の貯蓄に回す割合や毎回プログレッシブボーナス値に加算する割合および抽選開始枚数の平均さらには〔表1〕に示す配当や当選確率はディップスイッチ等で変更ができるようになっている。

【0053】本実施例ではポーカーゲームにおけるプログレッシブを4カードについてのみ設定したが、4カードとともに他の役についても複数プログレッシブを設定してもよい。また1グループのゲームマシンの台数も増減可能である。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明に係る一実施例のプログレッシブゲーム装置の外観図である。

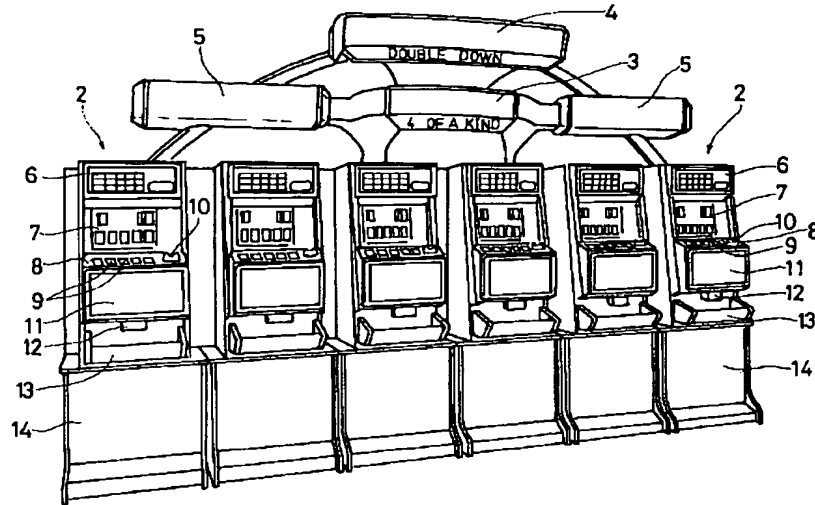
【図2】制御系のブロック図である。

【図3】プログレッシブの配分の流れを示す図である。

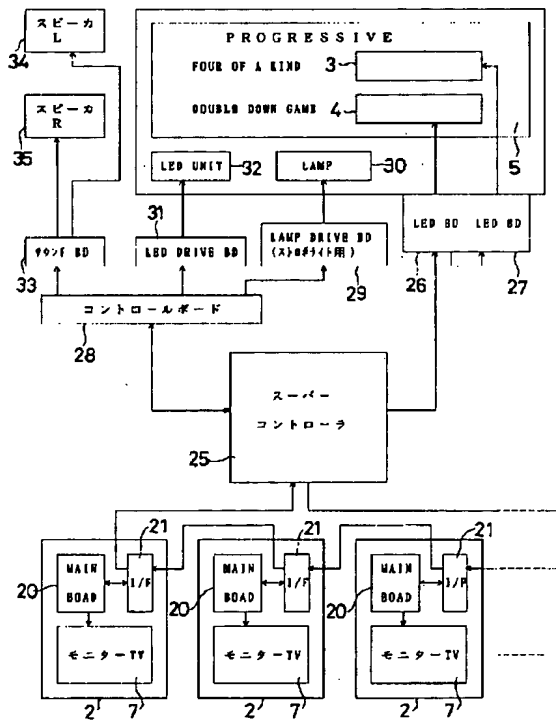
【符号の説明】

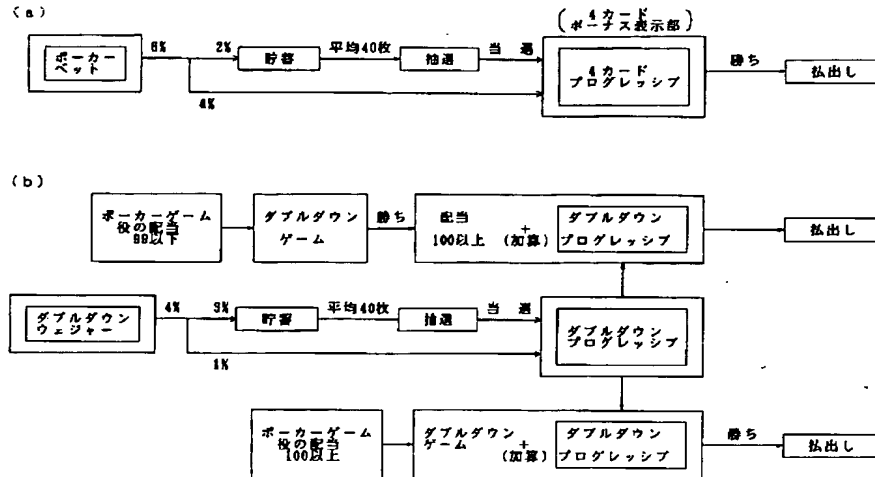
1…プログレッシブゲーム装置、2…ポーカーゲームマシン、3…4カードボーナス表示部、4…ダブルダウンボーナス表示部、5…装飾用表示部、6…表示パネル、7…モニターテレビ、8…操作卓、9…操作ボタン、10…コイル投入口、11…装飾パネル、12…コイン払出口、13…コイントレイ、14…架台、20…メインボード、21…入出力インタフェース、25…スーパーコントローラ、26、27…LEDボード、28…コントロールボード、29…ランプドライバード、30…ストロボランプ、31…LEDドライバード、32…LEDユニット、33…サウンドボード、34、35…スピーカ。

【図1】



【図2】





【手續補正書】

【提出日】平成12年12月5日（2000.12.5）

【手続補正1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】符号の説明

【補正方法】変更

【補正内容】

【符号の説明】

1…プログレッシブゲーム装置、2…ポーカーゲームマシン、3…4カードボーナス表示部、4…ダブルダウン

ボーナス表示部、5…装飾用表示部、6…表示パネル、
7…モニターテレビ、8…操作卓、9…操作ボタン、10
…コイル投入口、11…装飾パネル、12…コイン払出口、
13…コイントレイ、14…架台、20…メインボード、21…
入出力インタフェース、25…スーパーコントローラ、2
6、27…LEDボード、28…コントロールボード、29…
ランプドライブボード、30…ストロボランプ、31…LE
Dドライブボード、32…LEDユニット、33…サウンド
ボード、34、35…スピーカ。

*** NOTICES ***

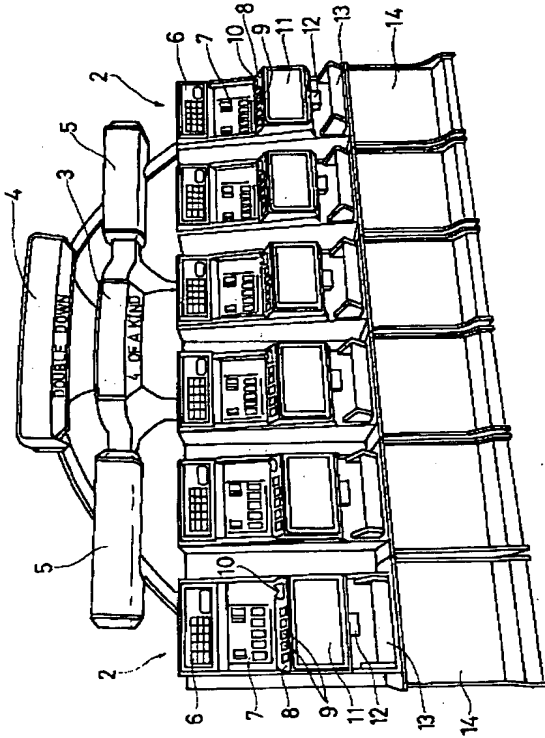
Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
2. **** shows the word which can not be translated.
3. In the drawings, any words are not translated.

Bibliography.

- (19) [Country of Issue] Japan Patent Office (JP)
(12) [Official Gazette Type] Open patent official report (A)
(11) [Publication No.] JP,2001-187262,A (P2001-187262A)
(43) [Date of Publication] July 10, Heisei 13 (2001. 7.10)
(54) [Title of the Invention] Medal game equipment.
(51) [The 7th edition of International Patent Classification]
A63F 9/00 512
5/04 512
11/00
[FI]
A63F 9/00 512 B
5/04 512 D
11/00 A
[Request for Examination] ****
[The number of claims] 6.
[Mode of Application] OL.
[Number of Pages] 7.
(21) [Filing Number] Application for patent 2000-368163 (P2000-368163)
(62) [Divisional Application] Division of Japanese Patent Application No. 5-59357.
(22) [Filing Date] February 25, Heisei 5 (1993. 2.25)
(71) [Applicant]
[Identification Number] 000132471.
[Name] Sega, Inc.
[Address] 1-2-12, Haneda, Ota-ku, Tokyo.
(72) [Inventor(s)]
[Name] Nagao Yuji.
[Address] 1-2-12, Haneda, Ota-ku, Tokyo Inside of Sega, Inc.
(74) [Attorney]
[Identification Number] 100067840.
[Patent Attorney]
[Name] Ehara ** (besides two persons)

[Translation done.]



[Translation done.]

*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2. **** shows the word which can not be translated.

3. In the drawings, any words are not translated.

DETAILED DESCRIPTION

[Detailed Description of the Invention]

[0001]

[Industrial Application] The medal bet when receiving and losing in expenditure of the number of medals corresponding to the role when fighting by this invention's

having thrown in the medal, and having operated the operation button etc., for example, having constituted the role of a poker game and winning is related with the medal game equipment confiscated.

[0002]

[Description of the Prior Art] A kind of progressive game equipment of medal game equipment is game equipment which paid out a part for the storage as a bonus to the player which more than one usually interlocked the medal game machine of a base, and the fixed rate of the number of medals supplied to each machine was saved collectively, and was won with the specific role.

[0003] In this kind of medal game equipment, it is the U.S. patent 4,837,728th conventionally. There is an example indicated by the number specification.

[0004] A group is constituted from 6-16 sets of medal game machines, progressive bonus number of sheets is displayed for every specific role, for every medal (here coin) injection, the fixed rate of injection number of sheets is distributed to each progressive bonus, and the progressive game equipment of this example is added to a bonus value.

[0005] And when someone of two or more players win with a certain specific role which has a progressive bonus, expenditure of the coin according to the progressive bonus value of the role is made by the won player. Since it adds serially, a bonus value can receive big expenditure, when it became most bonus value, and challenges and occasionally wins.

[0006]

[Problem(s) to be Solved] However, although conventional medal game equipment is a bonus game which excites this interest, it is in the inclination which plays only the usual game, without if the probability that a player will win being very small not daring challenge a bonus game under recognition, or hardly paying attention.

[0007] Occasionally a player may not notice this bonus game even existence. Thus, since the presence of a bonus game is thin, in spite of having not been well-known to the enjoyment of the game and equipping medal game equipment with the bonus game with much trouble, it is not used effectively.

[0008] this invention was made in view of this point, and the place made into the purpose is in the point of offering the medal game equipment whose interest existence of a bonus game is made to be able to know easily and can be made evoking.

[0009]

[Means for Solving the Problem and its Function] In order to attain the above-mentioned purpose, invention of this claim 1 publication It is medal game equipment which pays out the medal of number of sheets according to the role of a hit when operation of a player is answered, a predetermined role making-game is performed and the predetermined role of a hit is materialized. A judgment means to judge whether the play result of the aforementioned medal game equipment fulfills predetermined conditions, A bonus game advance means to go on the game which

can gain a bonus medal when the aforementioned judgment means judges that predetermined conditions are fulfilled, It had a display means to display the aforementioned number of bonus medals by which expenditure is carried out, and the aforementioned display means used for someone to have challenged the game that the aforementioned bonus medal should gain as the medal game equipment to announce publicly.

[0010] Since it announces publicly that someone challenged the game that a display means should gain a bonus medal when a player challenges the game which can gain a bonus medal by the bonus game advance means, a player can be made conscious of playing the game which can gain a bonus medal apart from the usual role making-game, and interest can be made to evoke.

[0011] Invention according to claim 2 is characterized by the aforementioned display means having display in the upper part of the aforementioned medal game equipment in medal game equipment according to claim 1.

[0012] Since the overhead location of a player is prepared and notified publicly of the display which announces that someone challenged the game that a bonus medal should gain publicly, it can impress to a player that a bonus acquisition game exists apart from the usual role making-game.

[0013] In medal game equipment according to claim 1 or 2, as for invention according to claim 3, the aforementioned judgment means is characterized by the aforementioned player judging whether in the aforementioned medal game equipment, the medal more than predetermined number of sheets was gained.

[0014] When a judgment means judges that the player gained the medal more than predetermined number of sheets in medal game equipment, a bonus game advance means advances the game which can gain a bonus medal.

[0015] It is characterized by invention according to claim 4 saving the rate of fixed of the number of medals with which the aforementioned number of bonus medals was risked on the aforementioned medal game equipment in medal game equipment given [one from a claim 1 to a claim 3 of] in a term.

[0016] Therefore, whenever it plays, the number of bonus medals increases and the chance of a great victory produces it.

[0017] One or more sets of the medal game machines it becomes possible for invention according to claim 5 to pay [of the medal of the number of sheets decided for every role when it played so that a medal might be thrown in and one of two or more roles might be constituted, and it changed into the predetermined state] out The 1st bonus medal expenditure means which will pay out a bonus medal if the aforementioned medal game machine is interlocked with and it will be in a predetermined state per specific role, A lottery means to perform the predetermined game for a lottery if the aforementioned medal game machine is played and it will be in a predetermined state, The 2nd bonus medal expenditure means which pays out the bonus medal according to the bonus value based on the play result of the aforementioned game for a lottery, It has a game display means for a lottery to

display progress of the aforementioned game for a lottery to a player. the aforementioned lottery means Performing a predetermined game as the aforementioned game for a lottery, the aforementioned game display means for a lottery is medal game equipment which displays advance of the aforementioned game for a lottery performed with the aforementioned lottery means.

[0018] How to enjoy a play by the 1st and 2nd bonus medal expenditure means being gaining a bonus medal is abundant, and since advance of the aforementioned game for a lottery by which the game display means for a lottery is performed with a lottery means is displayed, the existence of the game for a lottery other than the usual role making-game can be impressed to a player.

[0019] Two or more medal game machines which pay out the medal of number of sheets according to the role of a hit when invention according to claim 6 answers operation of a player, and performs a predetermined role making-game and the predetermined role of a hit is materialized, A distinction means by which the play result of each aforementioned medal game machine distinguishes whether predetermined conditions are fulfilled, A lottery means to perform the game for a lottery containing a predetermined role making-game when the aforementioned distinction means fulfilled predetermined conditions and it distinguishes, It is medal game equipment equipped with a bonus game advance means to go on the game which can gain the bonus medal according to the play result of the aforementioned game for a lottery, and a display means to announce publicly that someone challenged the game that the aforementioned bonus medal should be gained.

[0020] When the game result with which predetermined conditions are filled in one of medal game machines is obtained, the game which contains a role making-game as a game for a lottery is performed, and a display means notifies a player publicly of someone's having challenged the game that a bonus medal should be gained. therefore, the consciousness of under execution of the game for a lottery, and a player — the game for a lottery — certain — **** — the price and its existence can be emphasized and the interest of a player can be raised

[0021] A player is made conscious of having challenged the role making-game other than the role making-game performed especially on a medal game machine etc., and existence of the game for a lottery can be emphasized.

[0022]

[The example of fruit **] One example of this invention illustrated to drawing 1 or drawing 3 below is explained. Drawing 1 is the whole progressive game equipment 1 external view of this example.

[0023] In the center of the upper part in which one group was constituted from six sets of the poker game machines 2, and each poker game machine 2 was arranged by the single tier, 4 card bonus display 3 of the progressive of 4 OF A KIND (four cards) is arranged in the lower berth, the double down bonus display 4 of the progressive of DOUBLE DOWN (double down) is arranged in an upper case, and the displays 5 and 5 for an ornament are formed in right and left of 4 card bonus display.

3.

[0024] The display panel 6 as which the kind of role, the dividend for every role, etc. were displayed was arranged in nothing and the transverse-plane upper part, the monitor television 7 has been arranged under it, and the console 8 has projected the box with each longwise poker game machine 2 from the soffit of the monitor television 7 to the front. While the various operation buttons 9 are arranged by the console 8, the coin slot 10 is formed in rightist inclinations.

[0025] The ornament panel 11 is stretched, as for the lower part of a console 8, the coin expenditure mouth 12 extends below from the inside of the ornament panel 11, and the lower part serves as the coin tray 13. This poker game machine 2 is put on the stand 14, respectively.

[0026] The nothing centralized control of six sets of the poker game machines 2 is carried out in one group, and they show and explain the outline block diagram to drawing 2. Each poker game machine 2 inputs a signal from the super controller 25 which carries out centralized control of six sets of the poker game machines 2, and outputs a part of play information on each poker game machine 2 to the super controller 25 through the control board 28 while control of the monitor television 7, other various display and coin expenditure hoppers, etc. is made by the main board 20, respectively and I/O of other poker game machines 2 and a signal is performed through an input/output interface 21.

[0027] The super controller 25 controls distribution of the number of beds and the number of UEJA which were risked in each poker game machine 2, and displays the progressive bonus value of the aforementioned 4 card bonus display 3 and the double down bonus display 4 through the Light Emitting Diode boards 26 and 27.

[0028] The control board 28 carries out drive control of the loudspeakers 34 and 35 on either side through a sound board 33 while it blinks the stroboscope lamp 30 built in in the display 5 for an ornament through the lamp drive board 29 or drives the other Light Emitting Diode units 32 through the Light Emitting Diode drive board 31.

[0029] In this control system, the flow of distribution of the progressive processed by the super controller 25 is explained according to drawing 3. there are two flows among the flows of distribution greatly, and the progressive bonus value of four cards in a poker game is set up — flowing (drawing 3 (a)) — the progressive bonus value in a double down game is set up — flowing (drawing 3 (b)) — it is

[0030] The progressive bonus value of four cards is a part for the bonus paid out too much besides the usual dividend, when it wins with the role of four cards by the poker game, and it is displayed on 4 card bonus display 3.

[0031] On the other hand, the progressive bonus value of a double down is a part for the bonus which it is added to a usual paid out part and is paid out, when a double down game is challenged and won under a certain conditions.

[0032] It is the game which can be carried out when a double down button is pushed here when a double down game wins a poker game, and it challenges, and since three cards are inside-out on monitor television 7 and are displayed, it is the game

which can win if the card which chose and chose one sheet from the inside is the largest number among three sheets, and can receive expenditure of the twice of the number of next door bet beam UEJA. In addition, if the selected card is the smallest number, UEJA will be confiscated by defeat, there will be no expenditure, if it is the number of mediums, it will become a draw and the number of UEJA will remain as it is.

[0033] It is drawing 3 (a) first. Whenever it explains from the flow of distribution of 4 card progressive, 2% of the number of beds risked in the poker game each time is saved, and 4% is added to the progressive bonus value of four cards.

[0034] The progressive bonus value of four cards is the initial number of sheets 200 at the beginning. Since ** is set and it is indicated by the integer at 4 card bonus display 3, when 4% of the number of beds has a value below decimal point, below the decimal point is added in the form by which an internal storage is carried out. Therefore, whenever the progressive bonus value of four cards carries out a poker game, it increases to ****.

[0035] A lottery is performed when the number of sheets (lottery start number of sheets) which 2% of the number of beds turned to storage was added each time, and was chosen from 20 sheets at random among 60 sheets is reached. That is, when the storage number of sheets which casts lots averages, it will be chosen so that it may become 40 sheets.

[0036] 1 sunlight label storage number of sheets is set as 2000 sheets, the number of times of a lottery on the 1st is assumed to be 50 ($=2000/40$) times, and as shown in [Table 1], each time lottery is performed by probability predetermined in each dividend, respectively.

[0037] For example, dividend 500 which casts lots by 1/50 of probability It is this 500 when ** hits. ** is added to the progressive bonus value of four cards at a stretch. However, there is also a case of dividend 0 by 30/50 of probability.

[0038] That is, if storage number of sheets reaches the lottery start number of sheets chosen at random between 20 sheets and 60 sheets, a lottery is performed, and the dividend which hit in a certain probability will be added to the progressive bonus value of four cards, and will be displayed on 4 card bonus display 3.

[0039] If the stroboscope lamp 30 blinks through the lamp drive board 29, attention is called and a high dividend hits while loudspeakers 34 and 35 generate sound through a sound board 33, when a lottery is started, sound and light will change further.

[0040] Therefore, since a lottery is performed and 4 card progressive bonus value increases at a stretch when unexpected, a player has some which the chance of a great victory visits, are rich in change, and excite interest.

[0041] Twice-izing [interest] since a player can receive the expenditure for the above-mentioned 4 card progressive bonus other than the dividend of four usual cards here if an aim also carries out four cards and it wins with four cards at the time of the Max bed.

[0042] In addition, when there is expenditure of 4 card progressive, in the progressive bonus value of four cards, it is the initial number of sheets 200. ** is set up. The above is the flow of distribution of 4 card progressive of a poker game.

[0043] Next, drawing 3 (b) It explains that distribution of the shown double down progressive of a double down game flows.

[0044] Whenever it wins a poker game first and challenges a double down game, 3% of the number of UEJA is saved, and 1% is added to the progressive bonus value of a double down. In double down progressive, there is zero initial number of sheets of a progressive bonus value.

[0045] 3% of the number of UEJA turned to storage is added each time, and when the lottery start number of sheets to which the same lottery as the aforementioned 4 card progressive was set at random is reached, it is performed.

[0046] And the dividend which hit by the lottery is added to the progressive bonus value of a double down, and it is displayed on the double down bonus display 4, and if a big dividend hits by this lottery, the chance of a great victory will visit.

[0047] When the dividend of the role of poker is 99 or less sheets, a double down is challenged, and it is 100. If the hit more than ** is gained While the progressive bonus value of the double down displayed on the double down display 4 is added to UEJA and displayed on the monitor television 7 of this poker game machine 2 It announces publicly that 0 was displayed on the double down bonus display 4, and someone challenged the double down game that the progressive bonus of a double down should be gained.

[0048] Although the progressive bonus value is usually displayed on the double down bonus display 4 with the big value By 0 being specially displayed on the double down bonus display 4 prepared in the overhead location of this player Other players of the poker game machine 2 which interlocked, and surrounding men are made to know that someone challenged the special double down game which gains a progressive bonus. Existence of the bonus game which gains the progressive bonus other than the usual role making-game can be impressed, and interest can be evoked.

[0049] And although the expenditure which is twice the number of UEJA to which the double down progressive bonus value was added can be received if the player which challenged again wins, when it loses, this number of UEJA is confiscated and there is no expenditure.

[0050] Moreover, the dividend of the role of poker is 100. If a double down progressive bonus value is added to the number of UEJA, it wins and it will receive and lose in expenditure of the twice of the number of UEJA when it is more than ** and a double down is challenged, there will be no expenditure.

[0051] Also in the above double down game, the progressive bonus value of a double down has some which may increase greatly suddenly and excite interest.

[0052] In addition, change has come to be able to do the dividend and success-in-an-election probability which are added to a progressive bonus value the rate turned to storage of the number of beds, or the number of UEJA, and each time and which

reach comparatively and are shown in an average and also [Table 1] of lottery start number of sheets with a DIP switch etc.

[0053] Although the progressive in a poker game was set up only about four cards in this example, you may set up two or more progressive about other roles with four cards. Moreover, the number of the game machine of one group can also be fluctuated.

[Translation done.]

*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.**** shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

DESCRIPTION OF DRAWINGS

[Brief Description of the Drawings]

[Drawing 1] It is the external view of the progressive game equipment of one example concerning this invention.

[Drawing 2] It is the block diagram of a control system.

[Drawing 3] It is drawing showing the flow of distribution of progressive.

[Description of Notations]

1 [-- 4 card bonus display,] -- Progressive game equipment, 2 -- A poker game machine, 3 4 [-- Display panel,] -- A double down bonus display, 5 -- The display for an ornament, 6 7 [-- An operation button, 10 / -- Coil input port,] -- Monitor television, 8 -- A console, 9 11 [-- A coin tray, 14 / -- Stand,] -- An ornament panel, 12 -- A coin expenditure mouth, 13 20 [-- Super controller,] -- A main board, 21 -- An input/output interface, 25 26 27 [-- A lamp drive board, 30 / -- A stroboscope lamp, 31 / -- A Light Emitting Diode drive board, 32 / -- A Light Emitting Diode unit, 33 / -- 34 A sound board, 35 / -- Loudspeaker.] -- A Light Emitting Diode board, 28 -- A control board, 29

[Translation done.]

*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

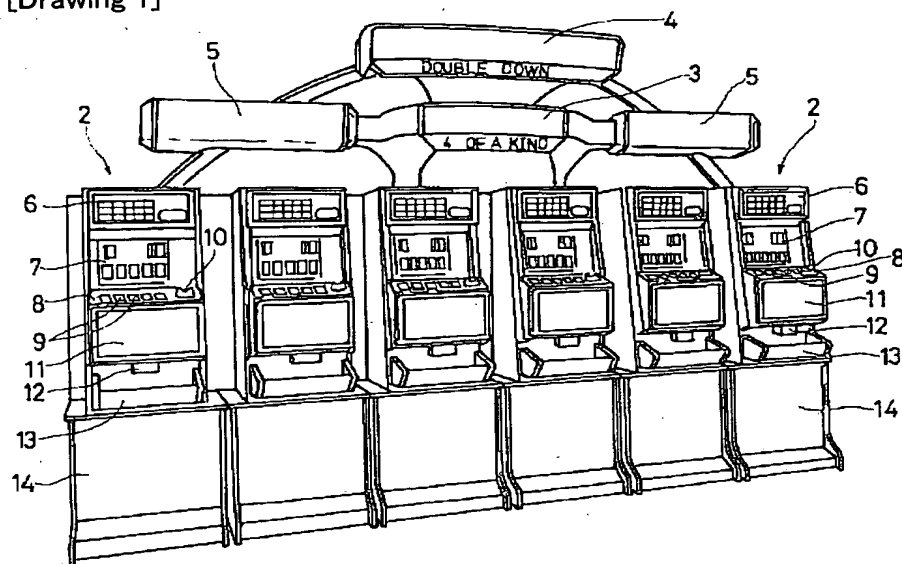
1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2. **** shows the word which can not be translated.

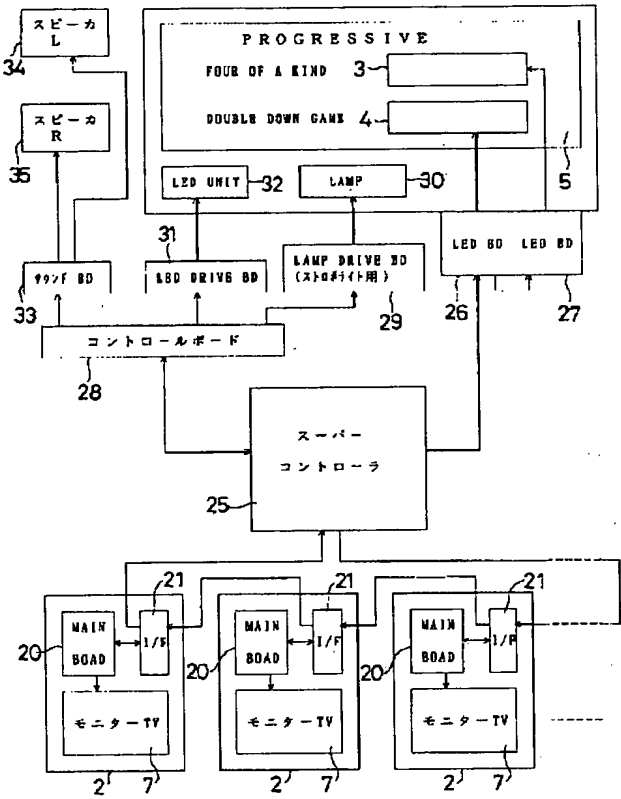
3. In the drawings, any words are not translated.

DRAWINGS

[Drawing 1]



[Drawing 2]



[Drawing 3]

